

## **Perancangan Komik untuk Mengenalkan Makanan Khas Semarang Pada Anak Usia 6-12 Tahun**

**SIMON ADHI KRISTINO**

(Pembimbing : Abi Senoprabowo, M.Ds, ALI MUQODDAS, S.Sn, M.Kom)

*Desain Komunikasi Visual - S1, FIK, Universitas Dian*

*Nuswantoro*

*www.dinus.ac.id*

*Email : 114201301591@mhs.dinus.ac.id*

### **ABSTRAK**

Makanan khas merupakan salah satu kebudayaan yang dimiliki Indonesia. Seluruh daerah di Indonesia pasti memiliki makanan khasnya masing-masing, tak terkecuali Semarang. Di era saat ini banyak sekali restoran cepat saji yang didirikan di daerah kota Semarang dan dikhawatirkan menggeser kuliner khas Semarang yang sudah ada di kota ini serta membuat anak-anak usia sekolah lebih menggemari makanan luar daripada makanan lokal. Tujuan perancangan komik edukasi ini adalah mengenalkan kembali makanan khas yang sudah populer dan mengenalkan kuliner khas yang tidak populer kepada anak usia 6-12 tahun. Perancangan ini menggunakan metode kualitatif dengan melakukan observasi, wawancara, studi kepustakaan dan dokumentasi. Data yang diperoleh dianalisis dengan metode 5w+1h. Dengan analisis dari metode tersebut, terpilihlah strategi perancangan yang tepat dalam upaya mengenalkan makanan khas Semarang pada anak usi 6-12 tahun. Media utama yang digunakan adalah komik dengan didukung oleh beberapa media lainnya seperti x-banner, sticker, dan poster.

Kata Kunci : anak, komik, kuliner, makanan khas, semarang

## **Comic Design to Introduce Semarang Traditional Food for Children Age of 6-12 Years Old**

**SIMON ADHI KRISTINO**

(Lecturer : Abi Senoprabowo, M.Ds, ALI MUQODDAS, S.Sn, M.Kom)

*Bachelor of Visual Communication Design - S1, Faculty of*

*Computer Science, DINUS University*

*www.dinus.ac.id*

*Email : 114201301591@mhs.dinus.ac.id*

### **ABSTRACT**

Typical food is one of Indonesian culture. All regions in Indonesia must have their own unique food, not to mention Semarang. Now, many fast food restaurants are established in the city of Semarang and feared to shift the culinary Semarang that already exist in this city and make school-age children more fond of outdoor food than local food. The purpose of designing this educational comic is to reintroduce popular specialties that are popular and introduce unusual culinary specialties to children 6-12 years old ages. This design uses qualitative method by doing observation, interview, literature study and documentation. The data obtained were analyzed by 5w + 1h method. With the analysis of the method, a proper design strategy was chosen in an effort to introduce Semarang's typical food in 6-12 year olds. The main media used are comics supported by several other media such as x-banner, sticker, and poster.

Keyword : children, comic, culinary, special food, semarang